SONDERDRUCK

FUN GENERATION

DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN

PlayStation SPECIAL

SONDERDRUCK

PlayStation and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© 1996 Psygnosis Ltd. All Rights Reserved. wipEout™ and Psygnosis™ are trademarks of Psygnosis Ltd.

wipEout™ 2097™

50K A-G RACING

PlayStation

FEEL THE RUSH

PSYGNOSIS

Virgin

DER SOUND VON WIPEOUT 2097 (INCL. PRODIGY, LEFTFIELD, CHEMICAL BROTHERS) - JETZT AUF CD IM HANDEL!

PlayStation

FUN GENERATION - SPECIAL

THE POWER OF PLAYSTATION

Die Fun Generation-Wertungen im Überblick

Best of the Best

Beat'em Up	**Battle Arena Toshinden 2**	PS	1-2	Takara	Takara	9/10	3/96
	„Beat´em Up-Fans müssen Toshinden 2 einfach haben, alle anderen sollten es zumindest mal antesten."						
	Tekken 2	PS	1-2	Sony	Namco	10/10	6/96
	„Für 3D-Freaks DAS Beat´em Up schlechthin: das phänomenale Gameplay und die Unzahl an versteckten Charakteren lehren der Konkurrenz ausnahmslos das Fürchten."						
	Tobal No. 1	PS	1-2	Squaresoft	Dream Factory	8/10	10/96
	„Wer sich die Zeit nimmt, tiefer in Squares Steuermechanismen einzutauchen, erlebt ein erfrischend anderes Beat´em Up."						
Rennspiel	**Destruction Derby 2**	PS	1-2 (Link)	Sony	Psygnosis	9/10	12/96
	DD2 hat das Beste aus zwei Welten vereint: ein hochklassiges Rennspiel gepaart mit einer witzigen Stock Car-Simulation.						
	Formel 1	PS	1 (Link)	Psygnosis	Bizarre Creations	10/10	9/96
	Konkurrenzlos geniale Formel 1-Simulation ohne übertrieben hohen Simulationsanspruch. Vor allem die perfekte Steuerung läßt Kenner mit der Zunge schnalzen.						
	Motor Toon GP 2	PS	1-2	SCI	Sasuma Matsushita	9/10	7/96
	„MTGP 2 stellt auf jeden Fall ein [grafisches] Highlight im Rennspiel-Zirkus dar, Fans werden wohl dennoch den ersten Teil vorziehen."						
	Ridge Racer Revolution	PS	1 (Link)	Namco	Namco	10/10	3/96
	Etwas anspruchsvollere, aber insgesamt recht innovationslose Fortsetzung des Klassikers. Trotzdem genial!						
	wipEout 2097	PS	1 (Link)	Psygnosis	Psygnosis	10/10	10/96
	Grandiose Fortsetzung des futuristischen Rennspiels. Ultraschnell, ultraspektakulär und ultracool: ein Pflichtkauf für Geschwindigkeitsfanatiker, Grafikfetischisten und Joypad-Profis.						
3D-Shooter	**Alien Trilogy**	PS	1	Acclaim	Probe	9/10	3/96
	„... neben George Lucas´ Star Wars-Saga wohl die verkaufsträchtigste Lizenz schlechthin und auch spielerisch ein potentieller Longseller."						
	Krazy Ivan	PS	1 (Link)	Psygnosis	Psygnosis	9/10	1/96
	„Krazy Ivan zeichnet sich durch beeindruckend flüssige 3D-Grafik und extrem detailliert dargestellte und perfekt animierte Kampfmaschinen aus." Brillant in Szene gesetzte Zukunftsvision, die allerdings von Profis recht schnell durchgezockt ist.						
	Magic Carpet	PS	1	Electronic Arts	Bullfrog	9/10	5/96
	Technisch nicht völlig überzeugend, gefällt Magic Carpet vor allem durch sein ausgeklügeltes Gameplay und die hervorragende Steuerung.						
	Tunnel B1	PS	1	Ocean	Neon	9/10	11/96
	„Fassen wir zusammen: für knapp hundert Mark erhaltet Ihr einen aufwendig inszenierten, lange motivierenden und höllisch schweren Shooter, noch dazu von einer deutschen Softwarefirma produziert - für Action-Fans ein unumgänglicher Must Buy.						
	Warhawk	PS	1	Sony Interactive	Single Trac	8/10	3/96
	„Warhawk ist einer der wenigen Blender im positiven Sinne."						
	Wing Commander 3	PS	1	Electronic Arts	Origin	10/10	5/96
	„... aber nur Krämerseelen suchen verbissen nach etwaigen Kritikpunkten, die es gewiß bei jedem Spiel gibt, wenn man nur lange genug danach sucht. Fakt ist, WC 3 geht unter die Haut, und ist es nicht genau das, was ein Videospiel auszeichnen sollte?"						
Specials	**Pro Pinball - The Web**	PS	1-4	Laguna	Empire Interactive	8/10	8/96
	„Insgesamt aber ist Pro Pinball - The Web Grund genug, den Originalen in der Spielhalle langsam aber sicher leise Servus zu sagen."						
	Worms	PS	1-4	Ocean	Team 17	10/10	3/96
	„Nicht selten fängt man mit drei Kumpels abends ein Spielchen an, um irgendwann festzustellen, daß es draußen gerade hell wird." Genialer Mehr-Spieler-Game mit hohem Suchtfaktor.						
	Return Fire	PS	1-2	Warner Interac.	Silent Software	9/10	6/96
	Trotz des simplen Spielprinzips garantiert Return Fire enormen Spielspaß. Vor allem im Zwei-Spieler-Modus ein Dauerbrenner und mit einem hohen Faktor an Schadenfreude versehen.						
Shoot'em Up / Adventures	**Discworld**	PS	1	Psygnosis	Perfect Entertainment	8/10	1/96
	„Fans von Terry Pratchett dürfen bedenkenlos zugreifen..." Rincewind, der schlechteste Magier des Universums, stellt nun auch auf dem heimischen Bildschirm die Scheibenwelt auf den Kopf.						
	Baphomets Fluch	PS	1	Sony	Revolution	9/10	12/95
	Einen besseren Einstand konnte Revolution kaum feiern.						
	Resident Evil	PS	1	Virgin	Capcom	10/10	6/96
	Kompromißloses Horror-Adventure mit ungeahntem Hit-Potential.						
	Tomb Raider	PS	1	Eidos	Core	10/10	12/96
	Tomb Raider ist die erwartete Bombe zu Weihnachten.						
Action Adventure / Sportspiel	**International Track & Field**	PS	1-4	Konami	Konami	9/10	7/96
	„Für Rekord-Freaks und als Partygame absolut empfehlenswert, durch den aufkommenden Suchtfaktor mit Schweißzulage auch als Alibi-Körperertüchtigung zweckmäßig."						
	Madden NFL 97	PS	1-5	Electronic Arts	Tiburon Entertainment	9/10	10/96
	Phantastische Umsetzung des amerikanischen Volkssports. Der recht hohe Schwierigkeitsgrad garantiert eine hohe Langzeitmotivation.						
	NHL Face Off	PS	1-2	SCE	SCE	9/10	3/96
	„Coole Grafik, phantastische Soundkulisse, easy Gameplay - NHL Face Off überzeugt nahezu hundertprozentig."						
	NHL Powerplay '96	PS	1-5	Virgin	Radical Entertainment	9/10	12/96
	NHL Powerplay zählt ohne Zweifel zu den faszinierendsten Titeln im Sportspiel-Genre.						
	Olympic Games	PS	1-8	Centregold	Silicon dreams	8/10	8/96
	Grafisch ärmliches, spielerisch dagegen anspruchsvolles und auf lange Sicht motivierendes Sportspiel.						
	Olympic Soccer	PS	1-2	CentreGold	Silicon Dreams	8/10	8/96
	„Olympic Soccer übernimmt auf der PlayStation die Tabellenführung, allerdings war die Konkurrenz bislang auch nicht sonderlich stark."						
	PGA Tour 96	PS	1-4	Electronic Arts	Hitmen Productions	9/10	1/96
	Ähnlich gelungen wie die MD-Version, natürlich mit deutlich besserer Grafik.						
	Sampras Extreme Tennis	PS	1-4	Codemasters	Codemasters	9/10	9/96
	„Jeder, der auch nur minimal Sympathie für den Tennissport empfindet und eine PlayStation besitzt, kommt nicht an diesem Spiel vorbei. Sampras ist der König auf dem Videospiel-Tennisplatz."						
	Total NBA '96	PS	1-8	SCE	Sony Interactive	9/10	5/96
	In jeder Hinsicht ein Hit: grafisch ein echter Hammer und spielerisch fast perfekt - das eindeutig beste Next Generation-Basketball.						
Denkspiel / Jump'n Run	**Crash Bandicoot**	PS	1	SCE	Naughty Dog	10/10	11/96
	„Sony-User können frohlocken, Crash Bandicoot setzt sich von Null an die Spitze der für die PlayStation erhältlichen Jump´n Run-Software."						
	Jumping Flash 2	PS	1	SCE	SCE	8/10	7/96
	Ultracooles 3D-Jump´n Run mit hohem Knuddelfaktor und perfektem Spieldesign. Das Original liegt als Bonus-CD bei.						
	Lemmings 3D	PS	1	SCE	Psygnosis	8/10 7/10	6/96
	Dreidimensionale Fortsetzung rund um die dämlichen, kleinen grünen Nager. Fans der Serie brauchen Teil Drei, denn von einem billigen Aufguß kann man wirklich nicht sprechen.						
	Bust-A-Move 2	PS	1-2	Taito	Taito	8/10	6/96
	„..., ein Party-Game, das nach wie vor zur ersten Riege der Denkspiele zählt, und in dem zu viele Features nur das Gameplay in Frage stellen würden."						

Philipp Noack • Markus Appel

Crash Bandicoot

Papu Papu schwingt seine Keule genau drei Treffer lang

Der zweite Endgegner trägt eine Zwangsjacke und kichert wirr, wenn er getroffen wird

Nie waren Wasserfälle schöner...

Die Spin Attack ist Crashs bester Move

Hier beginnt das Abenteuer: N. Sanity Beach

Wir alle wissen: dieser Bandicoot tritt nicht nur gegen einen geisteskranken Wissenschaftler und seine „tierische" Armee an, er muß es darüber hinaus mit viel härteren Gegnern aufnehmen, Segas Nights und Nintendos Super Mario 64.

Irgendwo südöstlich von Australien liegen drei wunderschöne Inseln im riesigen pazifischen Ozean. Dieses traumhafte Stückchen Paradies auf Erden gehört dummerweise einem größenwahnsinnigen Erfinder namens Dr. Neo Cortex, der dort seltsame Experimente mit den ansässigen Tieren durchführt. Selbst vor Crash, einem einheimischen Bandicoot, hatte er nicht halt gemacht und dessen Gene verändert. Doch der verrückte Professor war mit dem Ergebnis nicht zufrieden, Crash wurde als unwürdig für die Tierarmada eingestuft und kurzerhand auf das am weitesten entfernte Eiland verbannt. Ein großer Fehler, denn unmittelbar bevor unser Held ausgesetzt wurde, hatte er sich in ein weiteres Cortex-Geschöpf verliebt, einen weiblichen Bandicoot. Tawna zu retten und damit dem Wissenschaftler seine Verbannung heimzuzahlen, war von da an Crashs einziger Gedanke.

Die außergewöhnliche dreidimensionale Reise von Sonys neuem Maskottchen beginnt am N. Sanity Beach. Crash wird hier angespült und springt, noch leicht benommen, auf seine in flotte Turnschuhe gekleideten Füsse. Wir bewegen ihn in den Screen hinein auf einem von Palmen und Urwaldgewächsen gesäumten Weg, über Schluchten hinweg und vorbei an fleischfressenden Pflanzen, Stinktieren und Schildkröten, in das Innere der Insel, immer verfolgt von einer imaginären schwebenden Kamera. Anders als bei Super Mario 64 ist es jedoch hier nicht möglich, vom vorgegebenen Weg abzugehen und sich völlig frei in der dritten Dimension zu bewegen. Unser Bandicoot hat zwei Arten der Selbstverteidigung drauf: mit einem gezielten Sprung oder mittels einer Wirbel-

Einstiegshilfe

Edelsteine erhält man nur, wenn man einen Level komplett beendet, ohne einen einzigen Crash verloren und ohne eine einzige Kiste ungeöffent gelassen zu haben. Wer eine Box durch einen Sprung aufstößt, findet manchmal mehr als einer, der die Spin Attack anwendet. Zuletzt noch ein Tip zum Stage „Boulders": Rennt! Ein weiterer Tip: Rennt noch schneller!

Die grafische Gestaltung des Wassers geriet absolut sehenswert

Gegen die trickreichen Eingeborenen helfen nur gute Reflexe

Bewegliche Plattformen erschweren die Flucht vor dem riesigen runden Felsen

attacke fegt er seine Widersacher vom Screen. Unterwegs finden wir unzählige Kisten, die sich durch eine der beiden genannten Techniken öffnen lassen und die in der Regel nützliche Items freigeben. Die Symbole auf dem Äußeren lassen dabei bereits eindeutige Schlüsse auf den Inhalt zu; trägt eine Box beispielsweise ein C, dann markiert sie nach dem Aufmachen einen Checkpoint, an dem Crash bei Verlust eines Lebens immer wieder beginnen kann. Sämtliche Extras, die das Spiel enthält, werden aus diesen Kisten „geborgen". Neben Freileben und Wumpa-Früchten (für 100 gibt's einen Bandicoot) finden sich auch Portraits von Tawna, Dr. Cortex und seinem Helfershelfer N. Rio in den Kartons. Werden jeweils drei von diesen Bildern in einer Runde gesammelt, gelangt Ihr in ein Bonusstage, in dem man speichern kann oder wertvolle Schlüssel zu versteckten Leveln gefunden werden können.

Wonderful World

Gehen wir mit Crash noch ein Stück seines grafisch eindrucksvollen Weges. Nach dem N. Sanity Beach warten die Jungle Rollers (Crash bewegt sich wie ein gewisser Klempner oder Affe zwischen den Runden auf einer Map). Riesige rollende Steinräder kreuzen unseren Urwaldpfad, gepaart mit tiefen Abgründen fordern sie vor allem unser Gefühl für den richtigen Zeitpunkt. Nach einem relativ zweidimensionalen Erlebnis im Vertikalabschnitt The Great Gate, erwartet uns in Boulders wieder eine echte räumliche Erfahrung. Crash spurtet, gejagt von gewaltigen kugelrunden Felsbrocken auf uns zu, immer auf der Hut vor Hindernissen aller Art. Etwas entspannter kann es unser Held im anschließenden Upstream angehen lassen. Auf einem Gebirgsflüßchen springen wir von schwimmenden Baumstämmen zu Seerosenblättern und bewundern den schönsten Wasserfall der Videospielgeschichte. Die Zeit für den ersten größeren Gegner ist reif. Papu Papu hat eine Wampe wie Günther Strack und dazu noch eine ordentliche Portion Wut in eben diesem Körperteil, Crash hat ihn beim Verdauungsschläfchen geweckt, und nur durch drei Treffer auf den Kopf ist er zu einem erneuten Einnicken bereit.

Raise Your Hands!

Sony-User können frohlocken, Crash Bandicoot setzt sich von Null an die Spitze der für die PlayStation erhältlichen Jump'n Run-Software. Die Tugenden dieses Spitzentitels sind vielfältig: Die optische Überlegenheit wird schon nach wenigen Sekunden sichtbar.

Die Pfeile kosten bei Berührung ein Leben

Niemals eine Spin Attack in der Nähe einer TNT-Box ausführen

Die bräunlichen Bretter sind morsch und brechen nach kurzer Zeit unter dem Gewicht von Crash entzwei

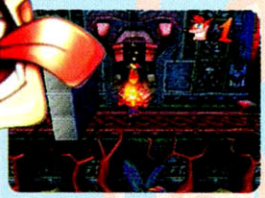
Erinnerungen an Indy werden wach...

Die „Rolling Stones" zerquetschen unseren Helden bei der kleinsten Berührung

Vorsicht, sonst gibt's Spießbraten

Auch in den horizontal scrollenden Stages besteht die Möglichkeit in die Tiefe zu gehen

Crash bewegt sich supergeschmeidig, Gouraud-geshaded durch eine fantastisch bunte und grelle 3D-Welt. Auch wenn die Wege genau vorgegeben sind und keine echte Bewegungsfreiheit herrscht, kommt ein sehr überzeugendes Gefühl der Räumlichkeit zustande. Speziell die Level, in denen unser Held in die Tiefe des Bildschirms flitzt, ziehen den Betrachter in ihren Bann. Sämtliche 3D-Objekte wirken dank Gouraud-Shading extrem plastisch, keine Spur von teilweise recht eckig anmutenden Polygonen oder gar Grafikfehlern, wie man sie in anderen Spielen schon gesehen hat. Auch akustisch hat man sich viel Mühe gegeben. Groovige Dschungelrhythmen gepaart mit den witzigsten Soundeffekten seit Earthworm Jim passen sich dem Geschehen auf dem Screen hervorragend an. Allein die wirre Lache des zweiten Endgegners oder das Grunzen des Rennschweins hätten einen Academy Award für den besten Ton verdient. Das alles wäre jedoch wert- und nutzlos, wenn die Spielbarkeit nicht überzeugen könnte. Hier verbirgt sich auch die einzige echte Schwäche des australischen Maskottchens: die Steuerung war nicht in jeder Situation des Spiels über alle Zweifel erhaben. Stellenweise erweist sie sich als etwas hakelig und ungenau, was in der Regel an heiklen Stellen ein, zwei Leben kostet. Ein überaus intelligentes Leveldesign und eine manchmal recht großzügige Kollisionsabfrage vermögen jedoch dieses Manko weitestgehend so zu überdecken, daß man auf echte „Haßstellen" nur sehr selten trifft. Eine PlayStation ohne Crash Bandicoot ist wie Bill ohne Clinton, wie Bayern ohne Beckenbauer, wie die Wurst ohne Brot, wie...na Ihr wißt schon wie!



System:	PlayStation
Genre:	3D-Jump'n Run
Spieler:	1
Level:	32+
Besonderheiten:	Memory Card, Paßwort
Hersteller:	Sony Computer Ent.
Entwickler:	Naughty Dog
Testmuster:	Sony Computer Ent.
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM

10 von 10

Grafik	**10**
Sound	**9**
Gameplay	**9**

Stephan Girlich • Philip Noack

Formel 1

Die 17 Strecken

Hut ab vor Bizzare Creations, das Design der 17 WM-Kurse entzieht sich jeglicher Kritik. Gerade im Vergleich zum eben erschienen Formula One 2 auf dem PC sind die Strecken von Monaco bis Suzuka noch ein bißchen relistischer und vor allem deutlich detaillierter in Szene gesetzt. Stadtkurse wie Monte Carlo oder Adelaide bringen die beklemmende Enge authentisch rüber, jede Bodenwelle und alle Objekte am Streckenrand wurden integriert. Geschwindigkeitsprobleme sind überhaupt nicht zu registrieren. Die Grafikengine arbeitet mit 25 fps, das Scrolling ist demzufolge wunderschön flüssig.

Häkkinen schießt Berger ab.

Im Arcade Modus fahrt Ihr gegen ein Zeitlimit

Hier drängt sich gerade ein Ferrari in der Kurve innen vorbei.

Während der Startphase heißt es Ruhe bewahren.

Drückt Ihr das Steuerkreuz nach unten, könnt ihr den Verkehr hinter Euch beobachten.

Da wurde jeder halbwegs ambitionierte Rennspielfan hellhörig: eine Formel 1-Simulation mit allen Originalstrecken, -fahrern und -teams - die Erfüllung eines Wunschtraumes für viele. Schon im Vorfeld konnte sich das Rennspektakel mit vielversprechenden Preview-Versionen reichlich Vorschußlorbeeren einheimsen, jetzt endlich steht die fertiggestellte Fassung zum ausführlichen Check bereit.

Psygnosis-untypisch startet Formel 1 ohne einleitendes Intro - eine Tatsache, die sich in diesem speziellen Fall sehr leicht verschmerzen läßt. Das erste Menü befaßt sich mit den begleitenden Optionen. Ihr konfiguriert Controller sowie Soundkulisse oder beäugt bislang erzielte Rundenrekorde, die auf einer Memory Card festgehalten werden. Wollt Ihr sofort Gas geben, verwendet Ihr die Schnellstart-Option, die einem einzig die Wahl des Fahrers und der Strecke überläßt. Ihr startet vom letzten Platz aus, das Fahrverhalten entspricht dem des Arcade-Modus. Ist die erste Neugierde befriedigt, widmet Ihr Euch dem Einstudieren der 17 Kurse der 95er Saison. Da man in einem Rennen mit dem gesamten Starterfeld jedoch viel zu sehr mit den extrem stur auf der Idealllinie fahrenden Gegnern beschäftigt ist, solltet Ihr wie folgt vorgehen: schnappt Euch einen der Williams, die sind am leichtesten zu beherrschen und trotzdem am schnellsten, und stellt das Teilnehmerfeld auf Duell. So habt Ihr die Möglichkeit sowohl im Practice als auch im Rennen selbst (im Duellmodus gibt es kein Qualifying) Eure gesamte Aufmerksamkeit fast ausschließlich dem Streckenverlauf zu schenken. Verständlich, daß dies alles sehr viel Zeit in Anspruch nimmt. Doch glaubt es mir, wenn Ihr später Rennen über die volle Distanz absolviert, reut es Euch spätestens nach den ersten Drehern, daß Ihr die Kurse nicht hundertprozentig beherrscht, da solche vermeidbaren Fehler unheimlich viel Zeit und Plätze kosten. Weniger dramatisch wirkt sich das erwartungsgemäß im Aracdemodus aus, denn hier haben Ausrutscher neben die Piste nur einen minimalen Geschwindigkeitsverlust zur Folge. Die Rennlänge ist grundsätzlich auf drei Runden festgelegt, fürs Qualifying dürft Ihr die Strecke gerade ein einziges Mal abfahren. Um aufs Siegerpodest zu gelangen, agiert Ihr ohne Rücksicht auf Verluste. Ihr schubst die anderen Fahrer mit einem sanften Rempler ans Hinterrad von der Piste oder drängelt Euch in den Kurven innen an der Konkurrenz vorbei. Durch hartes Anbremsen provoziert Ihr mächtig spektakuläre Power Slides, für deren Beherrschung es wiederum einiges an Übung bedarf. Die Simulationsvariante dagegen spielt sich völlig anders. Die Wagen reagie-

ren weitaus sensibler und bestrafen Fahrfehler gnadenlos. Berührt Ihr bspw. Grünflächen, gerät der Flitzer augenblicklich ins Schlingern und ist nur äußerst schwierig wieder abzufangen. Es ist entscheidend, die Balance ständig zwischen Fast-Abflug und sicherheitsorientiertem Fahren zu halten. Abhängig von Wagen und Perspektive gelingt dies einfach bis schwer. Wie schon erwähnt ist man mit dem Williams am besten bedient. Der englische Renner fährt fast wie auf Schienen und läßt sich demzufolge ohne größeren Probleme selbst durch die engsten Schikanen jagen. Schwieriger gestaltet sich dies mit dem Benetton. Schießt Ihr mit zuviel Tempo auf eine Kurve zu, neigt der Wagen zum Untersteuern und drängt vehement zur Fahrbahnaußenseite.

Ein Forti röchelt vor sich hin.

Die Ideallinie ist dunkel schraffiert.

Monaco ist die Hölle. Wer hier ohne Fahrhilfen besteht, ist ein wahrer Meister.

Im Tunnel verändert sich das Motorengeräusch.

Um Welten voraus

An dieser Stelle muß ich sagen, es war kein Test wie viele andere. Alleine 30 Stunden habe ich in das Auswendiglernen der 17 Kurse investiert, zwei weitere Stunden waren nötig, um das Kurvenverhalten der verschiedenen Rennwagen auszuloten, erst dann begann das eigentliche Spiel. Formel 1 ist demzufolge weniger ein Game, dessen spielerisches Potential man von der ersten Sekunde an vollständig ausschöpfen kann. Vielmehr verbessern sich die Fahrkünste proportional zur Fahrdauer. Exakte Streckenkentnisse sind unerläßlich, wollt Ihr ohne aktive Fahrhilfen sowie in den höheren Schwierigkeitsgraden nicht hoffnungslos hinterherfahren. Doch genügt es nicht, den Verlauf des Kurses nur grob zu wissen. Nur wer im allerletzten Moment bremst, möglichst früh wieder

Wie im Fernsehen: die Zeitnahme.

Viele Original-Werbebanden finden sich im Spiel.

Bei einem Ausflug ins Gras saugen sich die Reifen mit Dreck voll.

Keine Seltenheit: die Gegner drängeln Euch zur Seite oder schießen Euch ins Heck.

Schumacher wie immer hart am Limit.

In den Pits wechselt Ihr Reifen und tankt nach.

Das waren noch Zeiten: Schumacher läßt Damon stehen.

Die Teams und ihre Fahrer

Insgesamt habt Ihr die Wahl aus 13 Teams und 35 Fahrern. Die Flitzer sind ihren realen Vorbildern nicht nur optisch hundertprozentig nachempfunden. Auch das Fahrverhalten ist verschieden, vor allem die Kurvengeschwindigkeiten unterscheiden sich recht deutlich.

beschleunigt und die Curbs mit in die Ideallinie einbezieht, hat gute Chancen aufs Treppchen zu fahren. Gerade aus der Pseudo-Cockpit-Perspektive gelingt dies jedoch phänomenal gut. Obwohl Ihr nicht im Wagen sitzt, also eigentlich gar nicht spüren könnt, wann die Haftungsgrenze überschritten ist, bekommt Ihr mit der Zeit ein untrügliches Gefühl für das Verhalten der Kutschen. Ähnliches habe ich bislang nur bei Formula One (2) auf dem PC erlebt. Ein weiteres großes Plus ist der nahezu stufenlos einstellbare Schwierigkeitsgrad. Über die Stärke der Gegner, Fahrhilfen, die Wahl der Perspektive und die Art des Controllers läßt sich Formel 1 entsprechend den individuellen Fahrkünsten nach Belieben anpassen. Wollt Ihr allerdings den maximalen Spielspaß herauskitzeln, empfehle ich die Cockpit-Perspektive, ein NeGcon-Pad und den Verzicht auf jegliche unterstützende Hilfen - so ist der Geschwindigkeitsrausch garantiert vorprogrammiert. Fehlt eigentlich nur noch ´ne ordentliche Akustik. Das Motorengeräusch ist zwar bei allen Kutschen gleich, doch was soll´s. Dafür drehen sie zügig und bissig nach oben und klingen auch auf Dauer nie nervig. Rast Ihr an den vollbesetzten Tribünen vorbei, registriert Ihr enthusiastisch anfeuernde Fans. Nennt Ihr eine Surround-Anlage Euer eigen, kreist die Zuschauerkulisse, bspw. im Hockenheim-Motodrom, sogar förmlich um Euch herum und der Streckensprecher ist ebenfalls auszumachen, wenn auch nur undeutlich. Die verbale Begleitung von Jochen Maas ist wohl Geschmackssache, im Sinne einer möglichst authentisch wirkenden Präsentation jedoch ein lobenswertes Feature. Einzig wirklicher Schwachpunkt von Formel 1 ist das oftmals nicht nachvollziehbare Verhalten der Gegner. Selbst beim Überrunden bremsen Euch die Jungs knallhart aus oder schießen Euch völlig überraschend ins Heck. Mit der Zeit vermag man dies aber besser und besser einzuschätzen. Schlußendlich rast Formel 1 an allen ähnlich gearteten Konkurrenzprodukten mit Lichtgeschwindigkeit vorbei und übernimmt unangefochten die Führung im Rennspiel-Genre. Ob sich daran in naher Zukunft etwas ändern wird, möchte ich in Frage stellen. Formel 1 ist trotz Super Mario 64 der heißeste Anwärter für mein persönliches Spiel des Jahres.

System:	PlayStation	Hersteller:	Psygnosis
Genre:	Rennspiel	Entwickler:	Bizarre Creations
Spieler:	1-2 (Link)	Testmuster:	Psygnosis
Level:	17 Kurse		
Besonderheiten:	Memory-Card, Mad Catz, neGcon, Dolby Surround	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	99,- DM

10 von 10

Grafik	**10**
Sound	**10**
Gameplay	**10**

Götz Schmiedehausen • Stephan Girlich

Tekken 2

Anna ist eine skrupellose Kämpferin, die selbst dem verschlagenen Heihachi das Wasser reichen kann

Michelle kassiert einen Kick Out von Angel

Oft fragen PlayStation-Besitzer nach einem hochklassigen Prügelspiel für ihre Konsole: „So gut wie der beste Automat in der Spielhalle sollte es sein, mit massig Kämpfern und unzähligen Moves. Einen tollen Sound und eine perfekte Präsentation müßte es auch haben, kann es das geben?"Die Antwort kommt postwendend: „Nehmen Sie doch Tekken. Und wenn Sie noch mehr Kämpfer, noch bessere Spielbarkeit, tolle Spielmodi und Renderfilmchen bis zum Abwinken suchen, dann greifen sie zu Tekken 2 -das mit der neuen Beat´em Up-Formel für noch mehr Spielspaß...„

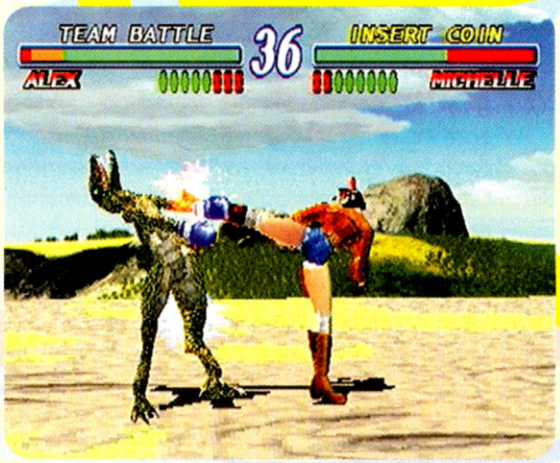
Bevor ich komplett in die Niederungen der Waschmittelwerbung abrutsche, erkläre ich lieber, warum Tekken 2 eben nicht nur eine Fortsetzung des Erfolgstitels darstellt, erschaffen um doppelt abzusahnen, sondern selbst Besitzern des ersten Teils keine Chance läßt, an dieser CD vorbeizukommen. Schon im Auswahlmenü wird man von der Flut der Neuerungen schier erschlagen. Das innovative Übungsprogramm für lernwillige Streiter, genannt Practice Mode, würde jedem Genrekollegen zur Ehre gereichen. Da man im Regelfall seinen Lieblingskämpfer perfekt erlernen

Sumo Ganryu strampelt in Annas gefürchtetem Knochenbrecher

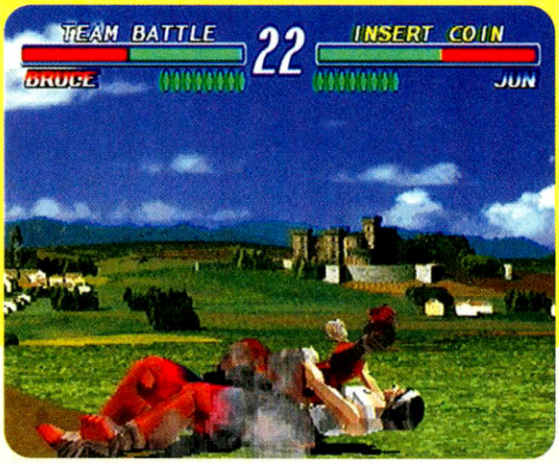
möchte, braucht man genügend Freiraum, um alle Moves auszuprobieren. Zu diesem Zweck greift man sich einen Sparringspartner aus dem reichhaltigen Angebot. Auf ihn kann man stundenlang einprügeln, und als besonderer Service wird jeder Tastendruck am unteren Bildrand angezeigt. Pausiert man das Spiel, besteht die Möglichkeit, die vorhandenen Tastenkombination der Spielfigur auf dem Bildschirm nachzuschlagen.

Von Dinosauriern, Engeln und Känguruhs

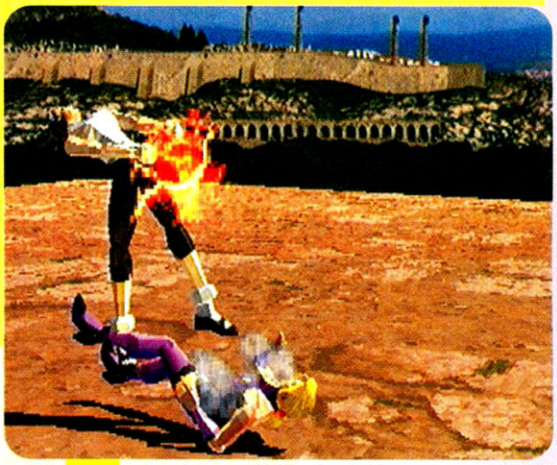
Der klassische Arcade-Mode erinnert stark an den bekannten Vorgänger. Spielt man Tekken 2 mit einem der zehn Akteure, die nach dem Einschalten zur Verfügung stehen, komplett durch, darf man seinen Zwischenendgegner als neuen Kämpfer begrüßen. Im Maximalfall kommen zehn weitere Fighter zusammen. Allerdings fehlen noch Kazuya, bekannt aus dem ersten Teil, hier der erste Endboss, der fantastisch in Szene gesetzte Devil, ein geflügelter Dämon -übrigens der erste Wettstreiter mit übermenschlichen Fähigkeiten- und ein mysteriöser 23.Anwärter auf die Tekken-Krone. Die Lösung ist relativ einfach: Über den Kickboxer Bruce kommt man an Kazuya, dieser öffnet den Weg zu Devil, und der wiederum ist der Schlüs-



Roger bzw. seine bessere Hälfte Alex sind zwei der insgesamt fünfzehn versteckten Kämpfer in Tekken 2



Jun kugelt mit Vorliebe die Schulter der Gegner aus


Nina versetzt Jun den entscheidenden Schlag

sel zum Känguruh Roger. Doch damit gab sich Namco bei der Umsetzung des Coin-ops nicht zufrieden: Devil und Roger haben individuelle Alter Egos, sprich den Engel Angel und den Dinosaurier Alex. Allein der Anblick eines Velociraptors mit Boxhandschuhen ist ein wirklicher Genuß, ganz zu schweigen von den hinreißenden Animationen der gesamten Kämperriege, die letztendlich 25 Mitglieder aufweist. Im Survivor-Mode tritt man nacheinander gegen zufällig bestimmte Gegner an, wobei man die Blessuren der Vorkämpfe in die folgenden Matches mitnimmt. Der Team Battle Modegibt einem die Gelegenheit, bis zu acht Haudegen zu einer Mannschaft zusammenzustellen, die im K.O.-System gegen die gegnerische Truppe antreten; vor allem zu zweit ist dies ein königlicher Spaß. Um das Thema „Modi" abzurunden, seien noch der VS. Mode und der Time Attack Mode erwähnt, in denen man Schaukämpfe abhalten oder nach möglichst schnellen Siegen streben kann.

Kazuya hat eine dunkle Seite, den Devil Kazuya

Render-Wahnsinn

Obwohl das erste Tekken für PlayStation sechzehn Kämpfer zur Auswahl hatte, fanden sich nur acht individuelle Abspänne auf der CD. Doch auch dies wurde von Namco gnadenlos ausgereizt und aufgebohrt. Wirklich alle Charaktere bekamen dieses Feature spendiert, inklusive Alex und Angel! Die Filmchen von Kazuya, Law und Anna möchte ich besonders hervorheben, die ganze Bandbreite von Comedy über Action-Drama bis Erotik wird hier in wenigen Augenblicken abgedeckt.

Bei manchen Sequenzen wechselt die Darstellungsperspektive automatisch

Die hohe Kunst

Wie schon erwähnt, bedienen sich die Krieger ausschließlich ihrer individuellen Kampftechniken, die durchweg ohne jegliche Magie oder fantastische Einlagen auskommt (sieht man einmal von Angel und Devil ab). Die Moves des ersten Teils blieben erhalten, das Repertoire wurde lediglich aufgestockt. Obendrein wurden die Kämpfer grafisch überarbeitet und mit neuen Hintergründen versehen. Nach Blitzen oder Flackern sucht man weitgehend vergeblich, der wandelnde Grafikfehler Kuma aus Tekken 1 beispielsweise erstrahlt jetzt in neuem Glanz. Durch die Ergänzungen kristallisieren sich die spezifischen Techniken besser heraus. Martial Arts-Verfechter wie Baek oder Lei arbeiten vornehmlich mit Fußfeger-Kombinationen. Bruce, Alex und Roger gehören in die Kickboxer-Ecke, und die gesammelte Damenschaft verläßt sich auf handfeste Schlag- und Griffeinsätze. Dadurch werden auch die Defensiv-Taktiken klarer definierbar. Gegen King bzw. Armor King geht man in die tiefe Deckung und entrinnt somit den fiesen Schienbeintritten. Schwergewichte wie P.Jack, Jack oder Kuma hält man vornehmlich auf Distanz. Experten trainieren für die 10-Hit-Kombo oder perfektionieren den fatalen Superschlag, der über 50% der Lebensenergie abzieht.

Irgendwelche Kritikpunkte?

Allenfalls die zweidimensionalen Hintergründe und die minimal eckige Grafik der Darsteller könnten ansatzweise als Mangel gewertet werden, doch wer sich schon an solchen Feinheiten stößt, wird wohl mit keinem Produkt glücklich. Halt, eine Sache haben wir vermißt: das lustige Spiel, um die Ladezeiten zu verkürzen, dafür wurde aber die Ladezeit als solche verringert. Und überhaupt: Wozu also Galaga zocken, wenn man Tekken 2 haben kann?

System:	PlayStation
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Level:	entfällt
Besonderheiten:	Memory-Card
Hersteller:	Sony Computer Ent.
Entwickler:	Namco
Testmuster:	Sony Computer Ent.
Veröffentlichung:	Erhällich
Ca. Preis:	99,- DM

Grafik	**10**
Sound	**9**
Gameplay	**10**

Julian Ossent • Holger Gößmann

Baphomets Fluch

Höhenangst können Schatzjäger hier nicht gebrauchen

Erste Gespräche mit der Reporterin Nicole Collard

Der Kostümladen bringt Euch auf die Spur des Mörders

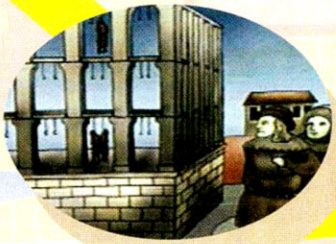
Die alte Frau am Klavier erweist sich als äußerst hilfreich

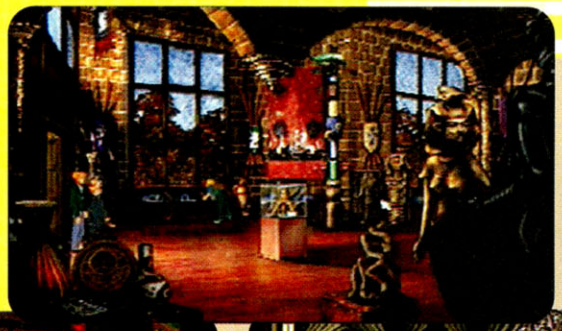
Im Kanalsystem findet Ihr die Clownnase

Die Pariser Verkehrspolizei bei ihrer Lieblingsbeschäftigung: Ausruhen

Alle Fans von Grafik-Adventures dürfen sich freuen, denn nach dem exzellenten Discworld ist nun ein weiterer hervorragender Vertreter seines Genres erhältlich

Hauptdarsteller in Broken Sword, so der englische Originaltitel, ist der amerikanische Student George Stobbart, der seinen Urlaub in Paris verbringt, um die Stadt der Liebe und des „savoir-vivre" in vollen Zügen zu genießen. Doch an einem schönen Herbstmorgen in einem der ruhigen Straßencafés sitzend wird er Zeuge, wie ein als Clown verkleideter Mann einem der anderen Bistro-Gäste die Aktentasche stiehlt, stattdessen eine Ziehharmonika zurückläßt und in einer Seitengasse verschwindet. Doch ehe George reagieren kann, entpuppt sich das Musikinstrument als Zeitbombe, und eine gewaltige Explosion, die unser Protagonist nur mit Glück überlebt, verwüstet das Café. Eben dieses Glück hat der Besitzer der Aktentasche nicht, er kommt bei dem Attentat ums Leben. Nachdem George vorübergehend als Tatverdächtiger verhört wurde, beschließt er, der Sache selbst auf den Grund zu gehen; dabei erhält er unerwartet die Unterstützung von Nicole, einer jungen Fotojournalistin, die den Ermordeten im Bistro treffen sollte. Doch die beiden ahnen nicht, in was sie da hineinrutschen und was Ihnen noch bevorsteht, denn der Clown ist mehr als nur ein irrer Attentäter; und schon bald erfährt unser Detektiv-Duo, daß selbst der seit Jahrhunderten für ausgelöscht gehaltene Ritterorden der Templer, der die Pilger während der Kreuzzüge verteidigte und Anfang des 14. Jahrhunderts der Inquisition zum Opfer fiel, tief in diesen Mordfall verstrickt ist.





Der Museumsdirektor ist eine große Stütze bei Eurer Suche

Auf der Karte erscheinen nach und nach mehr Orte

In Montfaucon stößt George auf weitere Überreste der Templer

Gesteuert wird George über ein einfaches Point-and-Klick-Interface, an den entsprechenden „Hot Spots" kann man Gegenstände aufnehmen, bereits im Inventar befindliche benutzen sowie mit anderen Charakteren sprechen. Während der Kommunikation sind kleine Icons eingeblendet, die Gesprächsthemen symbolisieren. Durch einen Klick werden sie ausgewählt, und die jeweilige Person erzählt (hoffentlich) alles darüber, was sie weiß. Insgesamt muß man mit rund 60 Personen plaudern und über 70 Orte besuchen, um ans Ziel der ungewissen Reise zu kommen. Da George bei zuviel Übereifer auch das Zeitliche segnen kann, dürft Ihr jederzeit abspeichern, um nicht ganze Passagen noch einmal spielen zu müssen.

Der Putzmann ist keine besonders gute Hilfe für Euch

Geschichtlicher Abriß:

Die Templer waren ein Ritterorden, der während der Kreuzzüge zum Schutz christlicher Pilger auf deren Reise ins besetzte Jerusalem eingesetzt wurde. Im Laufe der Jahre erlangten sie große finanzielle und politische Macht, da ihnen auf Grund ihrer überragenden militärischen Fähigkeiten und ihrem selbstlosen Einsatz Könige und sogar Päpste Staats- und Kirchenschätze anvertrauten. Dadurch schufen sie sich jedoch auch jede Menge Feinde, die das Gerücht in die Welt setzten, die Templer beteten in Wahrheit einen Dämon namens Baphomet an. Das nutzte der französische König Philipp IV. 1307 letztlich aus, als er, in der Hoffnung sich den legendären Schatz der Templer aneignen zu können, die Ordensritter verhaften und exekutieren ließ. Doch diese hatten, die Situation vorausahnend, alle Reichtümer mit ihrer Flotte in Sicherheit bringen lassen. Wohin, ist bis heute ungeklärt.

Verflucht gut

Baphomets Fluch gehört sicher zu den besten Adventures, die ich je gespielt habe; was hier an Atmosphäre aufgebaut wird, sucht seinesgleichen. Die Grafiken sind liebevoll gezeichnet und extrem detailliert, die Animation der Personen fast schon wie in einem Zeichentrickfilm und die Sounduntermalung grandios mit einem Orchester in Szene gesetzt. Doch was noch viel wichtiger ist, auch spielerisch wurden kaum Fehler gemacht. Die Puzzles sind fair und logisch, manchmal vielleicht sogar etwas zu einfach, - blödsinniges Herumprobieren entfällt, und das gefällt. Lediglich die Gespräche sind mir teilweise etwas zu lang geraten, gerade in Irland wird definitiv zu viel geschwafelt. Trotzdem bleibt Baphomet´s Fluch bis zum Ende spannend und atmosphärisch dicht gepackt, Fans der Indiana Jones-Filme werden hier Anleihen en masse finden. Fazit: Einen besseren Einstand konnte Revolution kaum feiern; jeder, der sich auch nur im entferntesten für Spiele dieser Art interessiert, sollte sofort zugreifen.

Die Gespräche mit Nicole sind immer sehr erfreulich

Die Grafik ist hervorragend gezeichnet

System:	PlayStation	Hersteller:	Sony
Genre:	Grafik-Adventure	Entwickler:	Revolution
Spieler:	1	Testmuster:	Sony
Level:	entfällt		
Besonderheiten:	Memory Card, Maus	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	99,- DM

9 von 10

Grafik	10
Sound	9
Gameplay	9

Stephan Girlich • Markus Appel

wipEout 2097

Die Ego-Perspektive vermittelt das bessere Fluggefühl...

...die Außenansicht dagegen die bessere Übersicht.

Exakte Streckenkentnisse sind für gute Zeiten unerläßlich.

Für wipEout 2097 konnte Psygnosis mit Red Bull einen passenden Sponsor an Land ziehen. Die österreichische Firma hat wohl ein nettes Sümmchen abgedrückt, denn ob beim Laden oder als Werbung auf der Strecke, mit dem Namen Red Bull werdet Ihr ständig konfrontiert. Ob das Zeug allerdings wie versprochen hilft, die Raktionszeiten zu verbessern, lassen wir mal dahingestellt sein.

Der Spielablauf wurde völlig neu gestaltet. Ihr entscheidet Euch für einen von vier Gleitern, die Leistungsdiagramme (Beschleunigung, Top Speed, Handling, Schutzschild) helfen Euch bei der Wahl. Mit der Vector-, Venom- und Rapier Class sind zunächst drei Rennklassen vorhanden. Je zwei Strecken müssen gewonnen werden, beliebig viele Versuche sind erlaubt. Habt Ihr dies gemeistert, geht´s zur Phantom-Challenge. Nun heißt es, alle sechs Strecken hintereinander mit maximal drei Continues in der Geschwindigkeit der Rapier Class als Erster zu beenden. Plaziert Ihr Euch unter den ersten Drei, dürft Ihr das Rennen ohne den Verlust eines Credits wiederholen. Als nächste Herausforderung startet Ihr in der Phantom Class, mit zwei neuen Strecken und nochmals gesteigertem Spieltempo. Das grande Finale stellt die Piranha Challenge dar, in der alle acht Strecken hintereinander mit der höchsten Geschwindigkeit und erneut nur drei Continues durchgespielt werden sollen - zur Belohnung erhält der Sieger mit der Piranha einen fünften Gleiter, dessen Fahrleistungen den anderen Fliegern weit überlegen sind. So weit, so gut. Gesteuert wird aus der Ego-Perspektive oder der Außenansicht, natürlich wird das neGcon wieder unterstützt. Überquert Ihr die verschiedenfarbigen Felder am Boden, erhaltet Ihr ein Extra. Diese umfassen verschiedene Waffen wie bspw. Missiles, Energiestöße oder Smart Bombs oder machen Euren Flieger für kurze Zeit unverwundbar. Der Autopilot übernimmt für ein paar Sekunden den Gleiter, überläßt Euch aber häufig die Steuerung wieder an den unmöglichsten Stellen, so daß Ihr, völlig machtlos dagegen, in die Seitenbegrenzung knallt. Dann solltet Ihr die blauen Beschleunigerpfeile nutzen, die Euch zügig wieder auf Geschwindigkeit bringen. Die Anzahl der Gegner liegt zwischen 12 und 15, mit steigendem Schwierigkeitsgrad nehmen sie Euch immer heftiger unter Beschuß. Deswegen sollte man regelmäßig einen Blick auf die Schadensanzeige wer-

Ist der Energievorrat so knapp wie auf dem Bild, steuert Ihr besser die Pits an.

The Future Sound of wipEout 2097

Ab dem 30. September gibt´s die Soundtrack Compilation als Audio-Doppel-CD von Virgin. Hier schonmal vorab die komplette Tracklist:

The Prodigy - .....Firestarter
Future Sound Of London - We have explosive
The Chemical Brothers - ..Loops of Fury
The Chemical Brothers - ..Leave Home
Fluke - .....V Six
Fluke - .....Atom Bomb
Orbital - .....P.E.T.R.O.L.
Leftfield - .....Afroride
Photek - .....Titan
Photek - .....The Third Sequenze
Underworld - .....Tin There
Daft Punk - .....Musique
Source Direct - .....wipEout 2097

Das Red Bull-Logo wurde sehr häufig auf den Strecken plaziert.

Viele Abschnitte sind nur spärlich ausgeleuchtet.

Der transparent glimmende Abgasstrahl ist ein grafisches Schmankerl.

fen und, wenn nötig, die Pits zum Aufladen ansteuern, denn ist die Energie erstmal verbraucht, explodiert der futuristische Renner urplötzlich mitten auf der Strecke. Schafft Ihr eine Runde ohne Fehler, erscheint der Schriftzug „Perfect Lap" auf dem Screen. Erfolgreich beendete Rennklassen, neGcon-Konfiguration und Bestzeiten speichert Ihr auf Memory Card, bei einem Neustart werden diese Daten automatisch geladen.

Die Phantom Class müßt Ihr Euch erst erspielen.

Die Piranha erhält man nach dem komplette Durchspielen.

Das neGcon läßt sich beliebig konfigurieren.

Ihr müßt die Strecken gewinnen, um im Spiel voranzukommen.

Improve Your Reaction Time

Es ist schon erstaunlich, was die Entwickler nach und nach an Geschwindigkeit aus der PlayStation herauskitzeln; wipEout 2097 aber schrammt nur noch haarscharf an den Grenzen des Erträglichen und Spielbaren vorbei. Dabei beginnt die futuristische Raserei recht gemächlich. Die ersten sechs Strecken sind selbst im Tiefschlaf zu meistern, die Gegner sind nicht mehr als bewegliche Hindernisse. Doch schon der Sprung in die Phantom Class trennt die Spreu vom Weizen. Profis kommen noch relativ problemlos durch, der Rest verabschiedet sich bereits hier von weiteren Erfolgen. Die ultimative Herausforderung ist die Piranha-Challenge: alle acht Strecken nacheinander im höchsten Schwierigkeitsgrad mit nur drei Continues zu knacken - das werden wohl nur die absoluten Hardcore-Freaks auf die Reihe kriegen. Zwar ist die Steuerung sehr direkt, und die Gleiter lassen sich auch wesentlich besser steuern, als vom ersten Teil bekannt; durch das unglaublich hohe Spieltempo, die extrem fordernde Streckenführung, das nervtötende Zeitlimit und die massiv attackierenden Gegner ist es letztendlich nicht unwesentlich vom Glück abhängig, schadlos durchzukommen, um alle Rennen als Erster zu beenden. Versteht mich bitte nicht falsch, ich persönlich finde wipEout 2097 einfach klasse und deutlich motivierender als den ersten Teil. Endlich ein Racer, den man nicht innerhalb weniger Stunden komplett durchgezockt hat. Doch bin ich der festen Überzeugung, daß der „Otto-Normal-Spieler", wie schon gesagt, spätestens ab der Phantom Class über kurz oder lang das Pad völlig frustriert aus der Hand legen wird. Da hilft auch ein 5l-Kanister Red Bull keinen Millimeter weiter. Entweder habe ich es im Blut, die Kontrolle über ein derart höllisch schnelles Spiel zu behalten, oder ich loose halt ständig ab. Letzteres wäre sehr schade, denn in technischer Hinsicht ist das wipEout-Sequel ein absoluter Blickfang. Die Strecken sind aufwendig und abwechslungsreich in Szene gesetzt, die verschiedenen Waffen fegen die Gegner mächtig spektakulär von der Piste. Das i-Tüpfelchen ist die geniale Soundkulisse: die FX klingen bombastisch und sind in Dolby Surround abgemischt, die treibenden Techno-Tracks möhren mit sattem Bass aus den Boxen. Schlußendlich empfehle ich wipEout 2097 Geschwindigkeitsfanatikern und Leuten ohne Nerven, der Rest sollte ausführlich anspielen.

System:	PlayStation	Hersteller:	Psygnosis
Genre:	Rennspiel	Entwickler:	Psygnosis
Spieler:	1-2 (Link)	Testmuster:	Psygnosis
Level:	8		
Besonderheiten:	Memory-Card neGcon	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	109,- DM

10 von 10

Grafik	**10**
Sound	**10**
Gameplay	**9**

Götz Schmiedehausen

PlayStation Hardware & MIP-Club

Das Phänomen „PlayStation"

Sony - die unbekannte Größe im Videospiel-Business? Es scheint so, wenn man bedenkt, daß Sega, der direkte Konkurrent im CD-Lager, von der Entwicklung der PlayStation völlig überrascht war und seinen ersten Titel für den Saturn auf Biegen und Brechen fertigstellte, um ihre 32-Bit-Konsole noch vor Sony auf dem japanischen bzw. amerikanischen Markt zu bringen. In Europa konnte man in etwa das gleiche Schauspiel beobachten. Über ein Jahr später muß man Sony zu einer fast hundertprozentig fehlerfreien Markteinführung in Europa gratulieren. Trotz des scheinbaren „Newcomer"-Maluses unterlief ihnen nicht der beliebteste Fehler der Branche, mit Rechenpower protzen zu wollen. Denn sie schlagen ihre Gefecht nicht allein mit Hardware-Muskelspielen, sondern auf dem einzig wichtigen Feld, dem der Software. Von Anfang an verstand es Sony Computer Entertainment, Top-Titel aller Genres in schöner Regelmäßigkeit zu veröffentlichen und der Konkurrenz selbst auf angestammtestem Boden, wie dem Jump'n Run-Sektor, der Disziplin Beat'em Up oder dem wichtigen Rennspiel-Bereich, den Schneid abzukaufen. Hinzu kommt eine vernünftige Preispolitik, welche das Gerät schnell aus den Gefilden des Hochpreissegments (599.- DM) in für die Allgemeinheit erschwinglichere Gewässer (399.- DM) lenkte. Zum Jahresende 1996 diktiert Sony mit einem übermächtigem Marktanteil von 9:1 den 32-Bit-Markt in Deutschland fast nach Belieben.

Das Gerät „PlayStation"

Sonys Entwickler haben in punkto Hardware ganze Arbeit geleistet. Keine Next Generation-Konsole, die sich derzeit auf dem Markt befindet, kann der PlayStation das Wasser reichen, -vor allem im aussichtsreichen 3D-Bereich oder was ausgereifte Detaillösungen wie Memory Card oder analoge Controller betrifft. Zudem hat Sony weder weitere Verplichtungen im 8-/16-Bit-Sektor noch irgendwelche Zuordnungsprobleme. Die PlayStation wurde ausschließlich als Videospielkonsole konzipiert und konstruiert. Multimedia-Experimente bleiben außen vor. Dafür kann die Hardware auch bei klassischen Bitmap-orientierten Titeln mithalten, dies demonstrieren Titel wie Raiden oder die Eigenproduktion Philosoma. Viele andere Titel mit aufwendigen Full Motion-Videosequenzen zeigen, daß Sonys PlayStation auch in Sachen JPEG-Fähigkeiten die Nase vorn hat.

Nach Exklusiv-Titeln wie Resident Evil, Formel 1, Tekken 2 oder Crash Bandicoot hat man die ersten Schlachten um den Videospielthron erfolgreich geschlagen. 1997 muß man sich einer neuen Herausforderung stellen, dem Nintendo 64.

Der Kult „PlayStation" - der MIP-Club

Unaufhaltsam wächst das Heer der PlayStation-Zocker in Deutschland. Mittlerweile hat Sony auch einen Club für PlayStation-Fans gegründet, den Most Important Player-Club (MIP-Club). Mitglieder erhalten automatisch die VIP-CD mit aktuellen Spiele-Demos, außerdem den MIP-Pin und ein MIP-Club-T-Shirt.

Über die Newsletter erhält man zudem Produktinformationen, Infos über Veranstaltungen oder andere interessante Neuigkeiten aus der Welt der PlayStation.

Die Mitgliedschaft kostet jährlich 35.-DM
Euer Anmeldeformular erhaltet Ihr bei:

PlayStation MIP-Club
Postfach 10 12 40
64 212 Darmstadt

'Crash Bandicoot' and the Crash Bandicoot logo are trademarks and copyrighted properties of Universal Interactive Studios, Inc. © 1996 Universal Interactive Studios, Inc. Source Code © 1996 Naughty Dogs, Inc. All rights reserved.

"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

SAUWETTER

und keinen Bock auf Kiosk

FUN GENERATION läßt Euch NICHT im Regen stehen!

Einmalige Sonderaktion!

In diesem Monat können wir Euch außerhalb des CD-Pools eine limitierte Abo-Prämie anbieten:

Virgin stiftete uns einen schönen großen Karton mit **Star Gladiator**-Demos. Hiermit könnt Ihr das brillante Beat' em Up schon einmal probespielen.

Sega stiftete ebenfalls reichlich **Christmas NiGHTS**, die besondere Demo-Version des Saturn-Knallers. Traumhaft gut!

Der Vorrat beider CDs ist begrenzt, deshalb gilt hier natürlich auch das Motto: „Wer zuerst kommt, zockt zuerst, oder so in etwa!"

Ab jetzt bekommt jeder Abonnent REGELMÄßIG BIS ZU VIER CDs für sein Wunsch-System.

Diese Abo-Prämie kommt NICHT NUR EINMAL ins Haus!

Ja, ich bestelle die FUN GENERATION zum Jahresbezugspreis von DM 62,40 (Auslandspreise siehe Impressum)

Ich gehe kein Risiko ein, denn ich kann jederzeit kündigen: Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Hefte bekomme ich zurück.

Datum ✗ Unterschrift (Unter 18 Jahre: Die Unterschrift der Erziehungsberechtigten)

Vorname / Name

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Zahlungsweise wie angekreuzt:

☐ per Bank-einzug BLZ / Konto-Nr.

bei Geldinstitut

☐ per Überweisung

Bitte Eure Abo-Prämie / Euer Wunsch-System für die Demo-CDs ankreuzen! (Nur ein System möglich!)

☐ Sony PlayStation Star Gladiator

☐ Sega Saturn Christmas NiGHTS

GARANTIE Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen bei der Fun Generation, Leserservice, Abt 731, 97064 Würzburg, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum ✗ Unterschrift (Unter 18 Jahre: Die Unterschrift der Erziehungsberechtigten)

FG9010

bitte freimachen

ABO-ANTWORT

FUN GENERATION

-Leserservice-
Abt. 731

97064 Wuerzburg

"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1996 ASMIK Corporation Pegasus Japan. All rights reserved.